

Usare i Bling



Per realizzare questo lavoro abbiamo usato PSPX2 e Animation Shop.

Materiale occorrente:

Sfondo	scarica
Donna	scarica
Bling cuore	scarica
Corner	scarica

PREMESSA

I Bling sono piccole animazioni brillanti che si possono usare per abbellire un lavoro. Le puoi trovare in formato psp oppure in gif ma il procedimento per usarle è identico.

Porta con te il segnaposto.
Ti aiuterà a seguire meglio il tutorial.



Script da [Dynamic Drive](#)

ESECUZIONE

1) PREPARAZIONE DEL LAVORO

Con PSP apri lo Sfondo.

Apri l'immagine Donna e vai su Modifica>copia.

Clicca sulla tela e vai su Modifica>Incolla come nuovo livello.

Prendi lo strumento Sposta:



Posizionati sulla Donna e, tenendo premuto il tasto sinistro del mouse, posizionala come da esempio:



Vai su Effetti>Effetti 3D>Sfalsa ombra e imposta come segue:

Scostamento

Verticale:

Orizzontale:

Attributi

Opacità:

Sfocatura:

Colore:

☐ Ombra su un nuovo livello

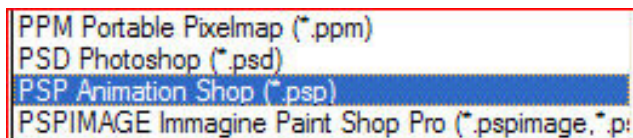
Apri l'immagine Corner, Copia e Incolla come Nuovo livello.

Prendi di nuovo lo strumento Sposta e posiziona come da esempio:



Vai su Livelli>Unisci>Unisci visibile.

Premi F12, nella finestra Salva con nome nomina il file, scegli il formato **PSP Animation Shop**:



e clicca su Salva.

2) INSERIMENTO DEL BLING

Con Animation apri il Bling.

Guarda in fondo, a destra, e vedrai un' icona che riporta il numero dei fotogrammi che lo compongono:

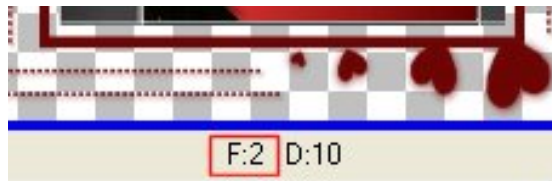
19 fotogrammi 87 x 211

Apri Lavoro.psp.

Sposta indietro la rotellina del mouse per rimpicciolire l'immagine e lavorare meglio.

Ora devi duplicare l'immagine sino ad avere **19 fotogrammi** come il bling.

Vai su Modifica>Duplica e osserva il numero evidenziato che indica l'incremento dei fotogrammi a seguito della duplicazione:

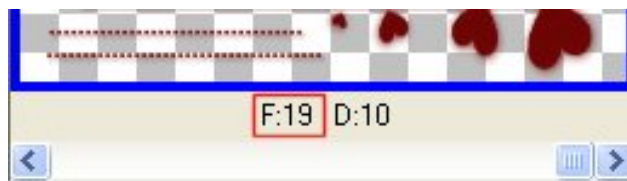


Ripeti il passaggio per duplicare sino ad avere 17 fotogrammi.

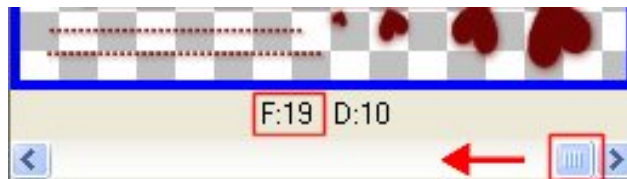
Se ripetessi ancora una volta il passaggio per duplicare otterresti 33 fotogrammi (l'aumento in Animation è incrementale) mentre a noi basta aggiungerne solo più 2.

Clicca allora sull'ultimo fotogramma per selezionarlo e vai su Modifica>Duplica, clicca di nuovo sull'ultimo fotogramma e Duplica di nuovo.

Ora hai tutti i fotogrammi che ti servono:



Prendi il cursore evidenziato e spostalo tutto a sinistra sino ad arrivare al primo fotogramma:



Sposta in avanti la rotellina del mouse per riportare l'immagine alle dimensioni originali.

Clicca sul Bling per selezionarlo, premi **CTRL+A** e poi **CTRL+C**.

Clicca sull'Immagine per selezionarla, premi **CTRL+A** e poi **CTRL+E**.

Il Bling compare nel primo fotogramma accompagnato da una freccia.

Sposta la freccia sino a posizionare correttamente il bling:



Clicca con il tasto sinistro del mouse per confermare la posizione e tutti i successivi 18 fotogrammi del bling si incolleranno in tutti i 18 fotogrammi dell'immagine.

Vai su Modifica>Seleziona tutto, poi su Animazione>Proprietà animazione.
Nella finestra che si apre seleziona l'opzione Opaco (1), clicca sulla casella (2), nella finestra Colore scegli il Bianco (3) e clicca su Ok (4):



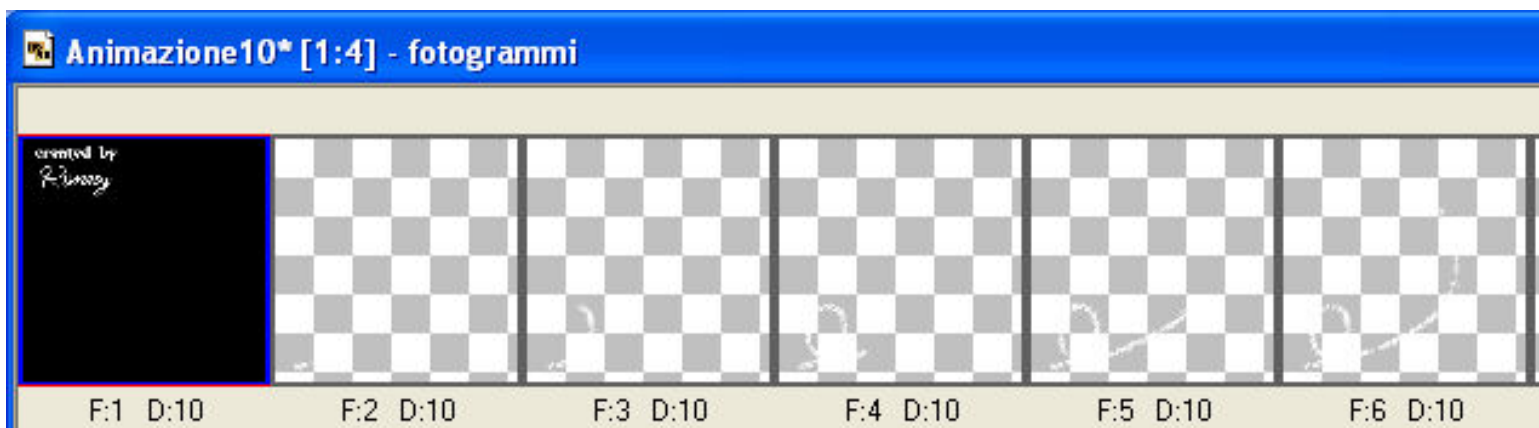
Premi F12, nella finestra Salva con nome nomina il file, scegli il formato gif e clicca su Salva.


Esegui la procedura di salvataggio accettando tutte le impostazioni delle finestre che si aprono.



ATTENZIONE:

Quando apri il Bling in Animation può darsi che tu veda un' immagine come questa perchè l'autore, per far risaltare meglio il Bling, ha messo uno sfondo colorato:



Seleziona il fotogramma colorato (il bordo deve diventare blu) poi clicca sull'icona  Elimina fotogramma oppure vai su Modifica>Elimina.

A questo punto puoi unire il Bling al tuo lavoro seguendo la procedura che abbiamo descritto.



Puoi scaricare una raccolta di Bling qui:

[Materiale per PSP - Bling raccolta](#)



Se incontri dei problemi puoi scrivere a



Indice

Home Page